

Propuesta de actividad de juego de rol para trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) con alumnado de tercer ciclo de Educación Primaria

Role-playing proposal to work on the Sustainable Development Goals with Primary Education students

Erika González-Sánchez¹, Vito B. Brero Peinado² y M^a Carmen Acebal Expósito³

Universidad de Málaga. Departamento de Didáctica de la Matemática, de las Ciencias Sociales y de las Ciencias Experimentales.

¹ Gonzalez-Sanchez.E@uma.es; ² vbrero@uma.es; ³ mcebal@uma.es

RESUMEN

El presente trabajo constituye una propuesta teórica para trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible con alumnado de tercer ciclo de Primaria a través de una actividad de juego de rol. Se basa en un trabajo anterior sobre el diseño y puesta en práctica de una actividad similar con alumnado de Educación Secundaria. A la luz de los resultados preliminares obtenidos de dicha investigación, se considera que el juego de rol constituye una estrategia adecuada para la promoción de actitudes y comportamientos favorables hacia el medio en el alumnado de Secundaria (González-Sánchez et. al, 2015). Atendiendo a ello, se propone una actividad de juego de rol adaptada al alumnado de Educación Primaria, que pueda ser llevada a la práctica por los maestros en formación durante sus intervenciones en los centros educativos, con objeto de analizar su impacto en el alumnado de dicha etapa.

Palabras clave: Juego de Rol, Objetivos de Desarrollo Sostenible, Enseñanza de las Ciencias

ABSTRACT

This work presents a theoretical proposal to work the Sustainable Development Goals with Primary Education students through a role-playing activity. It is based on a previous investigation about the design and implementation of a similar activity with students of Secondary Education. The preliminary results obtained from this research indicates that the role-playing can be considered as an adequate strategy for the promotion of favorable attitudes and behaviors towards the environment in Secondary students. Attending to this, a role-playing activity

adapted to Primary school students is proposed, which can be carried out by teachers in training during their didactic interventions in schools, in order to analyze the impact of this activity on the Primary Education students.

Keywords: Role-playing, Sustainable Development Goals, Teaching in Science

INTRODUCCIÓN

Actualmente, los principales problemas socioambientales que constituyen temas clave en el desarrollo de programas de Educación Ambiental (EA) se siguen abordando desde una perspectiva transversal en educación formal. Los pre-adolescentes no perciben esta problemática como parte de su realidad y tampoco se sienten responsables de la crisis ambiental actual. A este respecto, la EA constituye la clave para el desarrollo de conciencia, conocimiento, actitudes y comportamientos responsables hacia el medio. Por tanto, deberían desarrollarse estrategias metodológicas que integren la EA en los currículos oficiales a través de actividades que despierten la curiosidad del alumnado, que fomenten su inquietud por la investigación, promuevan el pensamiento crítico y la reflexión y generen, a su vez, conductas ambientales positivas (González-Sánchez, et. al, 2014).

Este trabajo presenta el juego de rol como una estrategia para la EA en el marco de la educación formal capaz de dar respuesta a las necesidades metodológicas que surgen al trabajar problemas socioambientales de actualidad en el aula, como pueden ser algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible que se recogen en los contenidos del currículo de Educación Primaria.

La línea de investigación en ciernes en la cual se enmarca la propuesta gira en torno al diseño, desarrollo y evaluación de metodologías innovadoras para la enseñanza de las ciencias y la educación ambiental en el aula de secundaria obligatoria y post-obligatoria, poniendo el énfasis en el juego de rol como estrategia para la promoción del cambio actitudinal y el desarrollo de comportamientos favorables hacia el medio en el alumnado de ciencias de dicha etapa educativa.

Atendiendo a ello y a la positiva valoración del juego de rol por parte del profesorado de ciencias en formación, según España et. al (2012), se considera que esta estrategia podría ser adecuada para abordar problemas socio-ambientales con alumnado de tercer ciclo de Educación Primaria. Por ello, se propone una actividad de juego de rol cuyo diseño se basa en los resultados preliminares obtenidos en la investigación sobre el diseño y puesta en práctica de la actividad con alumnado de secundaria, incluyendo modificaciones de la misma para adaptar la actividad a la etapa de Educación Primaria y añadiendo elementos propios de la gamificación, descritos en trabajos como los de Díaz Cruzado y Troyano Rodríguez (2013).

PROPUESTA TEÓRICA

La propuesta de juego de rol para alumnado de Educación Primaria se estructura en cuatro fases: introducción a los ODS, presentación del juego de rol, distribución de roles, preparación de roles, desarrollo de la actividad, reflexión y evaluación de la actividad. Se llevará a cabo en cuatro sesiones de clase:

Sesión 1.- Introducción a los ODS a través de una puesta en común para conocer las ideas previas del alumnado y proyección de una presentación sobre los ODS y la Agenda 2030. El alumnado seleccionará uno de los ODS para el desarrollo del juego de rol que esté directamente relacionado con el medio ambiente y se presentará la actividad: organización, estructura y dinámica. Finalmente, se llevará a cabo el reparto de roles (se permitirá al alumnado elegir el rol que representarán durante la dramatización del juego).

Sesión 2.- Preparación de roles: la segunda sesión de clase se dedicará al visionado de un vídeo sobre el ODS seleccionado y a la búsqueda y selección de información (en el aula de informática, cuando sea posible) para la preparación de los roles.

Sesión 3.- Dramatización del juego de rol: “Una cumbre climática en nuestra ciudad”. El alumnado representará a los distintos grupos participantes: miembros del gobierno, asesores científicos, ciudadanía, periodistas, empresarios de sectores directamente relacionados con el ODS elegido. El objetivo del juego será establecer, al menos, 3 medidas locales para contribuir al ODS seleccionado. El alumnado deberá buscar el consenso entre los sectores representados, analizando las dificultades que surjan en el diálogo y proponiendo acciones concretas que beneficien a todas las partes implicadas. La dramatización será grabada para su posterior visualización por parte del alumnado participante.

Sesión 4.- Reflexión y evaluación de la actividad, mediante el visionado de la grabación y discusión sobre el desarrollo de la misma. Al final de esta sesión, se pedirá al alumnado que complete un cuestionario de evaluación de la actividad, diseñado a fin de recabar información sobre sus percepciones sobre la misma.

REFERENCIAS

Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre* (2013).

España, E., Rueda, J.A. y Blanco, A. (2012). Juegos de rol sobre el calentamiento global. Actividades de enseñanza realizadas por estudiantes de ciencias del Máster en Profesorado de Secundaria. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, Vol. 10, N^o Extraordinario, 763-779.

González-Sánchez, E., Expósito, M. D. C. A., & Peinado, V. B. B. (2014). Evaluación del cambio actitudinal a partir de metodologías áulicas innovadoras en ciencias. En *Líneas emergentes en la investigación de vanguardia* (pp. 275-286). McGraw-Hill Interamericana de España.

González-Sánchez, E., Acebal Expósito, M. D. C., & Brero Battista, V. (2015). *Metodologías áulicas innovadoras en ciencias para promover actitudes y valores*. Segunda etapa. *Opción*, 31(4).